Bedlam!

Бедлам!

Простая игра о бессмыслице

В больницу Бедлам для криминальных гениев попадают сверхзлодеи со всего мира. Здесь, в безмятежности и под бережным присмотром высококвалифицированных врачей, преступники мирового масштаба проходят реабилитацию и готовятся выйти полноценными гражданами.

По крайней мере так говорят в рекламе. На деле всё несколько иначе: накаченные лекарствами и, скажем так, уже не молодые пациенты постоянно спорят. Чьи планы по захвату мира были удачнее? Кто всё-таки убил Кеннеди? И как бы всё вышло, если бы не эти чёртовы детишки! Внутренняя жизнь госпиталя — это постоянное соперничество и сочинительство.

Введение

«Бедлам» — игра-история для любого числа игроков (но лучше всего 4-6). Вам понадобится карманным словарик, бумага, карандаши и шляпа. Также будет полезно запастись чувством юмора и знакомством с трешёвыми боевиками и комиксами.

Игроки возьмут на себя роли злых гениев, собравшихся в общей зале больницы Бедлам за рассказами о старых добрых временах. Нужно придумать имя своему гению и концепцию того, на чём его в конце концов поймали. Это поможет в начале игры.

Ход игры

Игроки по-быстрому выбирают из словаря по десять слов и записывают их на кусочках бумаги. Под словом необходимо подписаться. Затем все бумажки собираются в шляпу и перемешиваются. Каждый игрок вытягивает шесть бумажек, не открывая их соперникам. Это ваши **ключевые слова**.

Игрок, который перемешивал бумажки, становится **доктором**.

Доктор начинает игру с вопроса, адресованного одному из игроков. Обычно это «Итак, как вы сегодня?», хотя фраза может быть любой, лишь бы подходила для запуска игры. Адресат вопроса (**рассказчик**) начинает историю об одном из своих неудавшихся планов по захвату мира. Его задача — истратить все ключевые слова. Когда ключевое слово упоминается в повествовании, рассказчик показывает его остальным и возвращает в шляпу.

Возражения

Игроки вправе возражать рассказчику и пытаться переиначить историю. Возражения не позволяют избавляться от собственных ключевых слов и допустимы только после законченной фразы.

Возможные возражения:

Вето: Игрок утверждает, что данное слово неприменимо в таком значении в данном контексте. Если рассказчик не согласен, то игроки определяют правомерность претензии голосованием. У каждого

игрока по голосу, кроме доктора, у которого два голоса, и игрока, подписавшегося под словом — у него три. В случае ничьи победа за рассказчиком.

Если вето подтверждается, то новым рассказчиком становится возразивший, а прежний игрок берёт из шляпы новое слово. Если вето отклонено, то новое слово из шляпы берёт возразивший, а рассказчик продолжает.

Вмешательство: Игрок вмешивается и от лица своего гения вносит уточнение в ход рассказа — например, «Всё было не так, ты совсем забыл про XXX». Рассказчик продолжает в соответствии с уточнением, и оба игрока должны взять из шляпы по слову.

Разоблачение: Игрок встревает, чтобы подвести итог и описать, как злодей потерпел поражение. После этого он берёт два ключевых слова и начинает собственный рассказ.

Кроме того, вопрос вправе вставить доктор. Рассказчик обязан ответить прежде чем продолжит историю. После этого роль доктора переход к следующему от него игроку слева (рано или поздно она достигнет рассказчика и на этом останавливается до следующего успешного возражения).

Выигрывает тот, кто раньше всех потратит все ключевые слова. Однако одновременно с этим необходимо завершить историю. Если последнее ключевое слово уходит в разгаре сюжета, то рассказчик берёт новое и пытается окончить на нём.

Удачных игр!

Комплексное лечение — дополнительные правила

Лекарства помогают

В начале игры, когда все уже взяли по шесть ключевых слов, каждый игрок кладёт в шляпу по лекарству-инструкции. Когда игрок вытягивает лекарство, оно сразу вступает в силу, а игрок снова тянет бумажку из шляпы. Лекарство действует, пока не будет вытянуто новое. Примеры инструкций:

- Игроки должны говорить в рифму. Штраф — ключевое слово.
- Игроки должны обращаться друг к другу определённым образом. Штраф — ключевое слово.
- Игроки должны называть цвет в каждом предложении. Штраф — ключевое слово.
- Предыдущие эффекты лекарств отменяются.

Заключение

«Бедлам» основан на идее Мэтта Мачелла и правилах Джона Вика. Спасибо за ценные комментарии участникам www.indie-rpgs.com. © 2002 Matt Machell